

Мр Драгана Милуновић
Београд, Народна библиотека Србије

УДК 004.946:159.9

ВИРТУЕЛИЗАЦИЈА КАО ПСИХОЛОШКИ ФЕНОМЕН (уз осврт са становишта библиотекарства)

Појам виртуелизације

Бити виртуелан (лат. *virtualis*) значи постојати само латентно или потенцијално,¹⁾ односно бити могућ, остварив, вероватан; виртуелан је онај који је у реалности непостојећи, али се може испољити под одређеним повољним околностима.²⁾ Овај термин има посебно значајно место у области физике елементарних честица из које је прешао у кибернетику, тако да га данас употребљавамо и да бисмо означили „вештачку реалност коју је човек створио уз помоћ нових средстава компјутерске технике и кибернетичких система.“³⁾

Виртуелизација у овом смислу је процес у којем се стварност у људској пракси замењује својим репрезентацијама и симулацијама. Те репрезентације и симулације при том не служе нужно само као модели, у истраживачке и експерименталне сврхе, већ једном (све већем) делу популације замењују (све већи) део збиљског контакта са стварношћу и реалне предмете људске праксе. У процесу виртуелизације делови стварности се информатички мапирају („пре-сликавају у бинарни код“); они се организују у делове и целине који се међусобно постављају у математичко - логичке односе који постоје у стварности. Постајући интерактивни са корисником, ти делови и целине се „оживљавају“ адекватно реагујући на податке које

он уноси у кибернетички систем. Врхунац виртуелизације представљају тзв. вештачки неуронски системи који симулирају психичке процесе.

Виртуелне стварности нема уколико се ради о пуком уношењу, преношењу, складиштењу или претраживању информација. Она наступа кад дође до покушаја да се путем система за обраду информација изгради интерактивни и релативно аутономни модел (дела) стварности са којим корисник информације води комуникацију као са самосталним ентитетом - *са виртуелним ентитетом се могу обављати трансакције*. Међутим, уколико имамо неку реалну појаву x и њену (свеједно колико верну) виртуелну репрезентацију, било каква промена у виртуелној репрезентацији коју произведемо неће имати никакве последице по реално x .

Баратање виртуелним реалностима само по себи нема никаквих збиљских последица, осим учења, стицања искустава и евентуалног увежбавања субјекта за реалне ситуације - виртуелна реалност је по својој природи симболичка. Она, међутим, може имати битног значаја за прикупљање информација о могућем току догађаја у стварности без непосредног захватања у њу и без с тим скопчаних ризика, материјалних трошкова или утрошка других реалних ресурса. Такође могу настати значајне психолошке и социјалне последице по људске субјекте виртуелне комуникације.

У извесним, за то погодним областима, виртуелизацијом се уз посредовање машина може успоставити ефективан систем пружања релативно сложених услуга које захтевају интелигенцију, без непосредне активне улоге човека или установе - даваоца услуге. Виртуелизација на тај начин омогућава увођења аутоматизације у многе области из сектора услуга у којима је улога човека до сада била неизбежна. Виртуелна реалност, најзад, може служити као посредник у неким од сегмената људских интеракција без непосредног физичког контакта.

Виртуелизација и информатичко друштво

Цивилизацијски развој у времену у коме живимо у свакој прилици показује свој све убрзанији пулс и често пуни ваздух дахом хистерije која продире и упија се у све поре друштва и живота и тако постепено постаје њихов нераскидив део.

„За десетак година - говорио је почетком осамдесетих Андре Горц - ништа неће бити као данас. Ствара се једно дубоко различито друштво кадро да донесе и најбоље и најгоре. Наше очи још не могу да разберу знаке преокрета који је у току, али је наша интелигенција већ превазиђена и на неки начин запрепашћена. Економски рачунари, политички програми, уобичајени критеријуми одлучивања - све што је сачињавало наше менталне оквири постаје немоћно да обухвати један свет који све више измиче. Нови изазов је изазов неизвесности: нема више добрих предвиђања већ једино добрих питања.“⁴⁾

Информатичко друштво је, поставивши информацију, средства за њену обраду и дисеминацију на врх лествице у својој хијерархији, променило начин комуницирања у свету, што је нужно условило и преврате у науци, култури, школству и, коначно, економији и политици.⁵⁾ То је условило настанак новог система вредности, што је у темељу уздрмало читаво човечанство и унело корените промене у живот сваког појединог човека. У актуелном и веома захукталом процесу глобализације, иако на први поглед може деловати другачије, недовољно се приводи свести и расправи проблем прилагођавања човека новонасталим околностима, односно његовог опстанка у времену и свету у коме смо принуђени да се одрекнемо досадашњег (традиционалног, природног) начина живљења који је заснован на општењу са другим људима и ступању са њима у личне контакте, у природној средини. „Контакт се све чешће замењује принципијелно новим процесима информатичких комуникација у којима главну реч воде само симбол и слике реалног света, те постепено тај свет човеку и замењују.“⁶⁾

Виртуелизација је стога и посебна врста ироније. У служби ефикасније спознаје и преобликовања стварности она наглашава, боље речено скреће фокус наше праксе на привидне елементе и на конструкте наше свести. То преобликовање, међутим, све више постаје реална конкуренција стварности. Потпуно уроњена у тај парадокс, виртуелизација нашироко експлоатише и тиме неслућено, па и неконтролисано, издиже значај илузије, поигравајући се са њом и кокетирајући уједно са нашом спремношћу да је прихватимо као латентни природни ослонац свог идеалног Ја. Олакшавајући бекство од стварности, она неосетно води у бекство од слободе, од истинске одговорности, а тиме и од психолошке зрелости и целовитости личности.

Виртуелна стварност поседује варљиву способност да се представи као део наше околине, а ми се, по психолошким законима адаптације и законима биолошке еволуције, несвесно прилагођавамо променама у нашој околини. Средиште нашег постојања се полако, али сигурно измиче све даље и даље од реалности, а наша психа све више губи свој ослонац у природи и њеним законима равнотеже, са опасношћу да једног дана потпуно изгубимо интересовање не само за другог човека, већ и за читав физички свет, рачунајући и нашу породицу и наше сопствено тело - како је то већ пророчки и мајсторски описао О. Хаксли у „Врлом новом свету“.

Истовремено, важна је чињеница да су основни физички параметри - простор и кретање - аспекти стварности које је најлакше виртуелизовати. Компјутерска 3D анимација је најраспрострањенији и комерцијално највише коришћени облик виртуелне стварности, посебно намењен најрањивијем делу људске популације - деци. Царство вештачких, свемогућих и бајковитошћу хипертрофираних светова компјутерских игара данас од најраније младости васпитава људски подмладак да жива бића третира као аутомате, као фантазме без осећања које поседују само имагинарни живот, као пукe објекте акције, као потрошне жетоне у играма без граница.

Виртуелизација и људска психа

„Информатичка бомба је управо експлодирала у нашој средини, засула нас шрапнелом слика и драстично изменила начин на који свако од нас опажа и поступа у свом личном свету. До појаве средстава јавног информисања, дете из првог таласа расло је у селу које се споро мењало па је свој модел стварности градило од слика приманих из шачице извора - од учитеља, саветника, поглавице или неког великодостојника, а првенствено од породице. Други талас је умножио број канала путем којих је појединац стицао своју слику о стварности. Дете више није добијало слику само из природе и од људи, већ и из новина високотиражних часописа, преко радија и касетне телевизије. Трећи талас је изворе информација проширио до наслућених размера...“⁽⁷⁾ (Toffler, Alvin. The Third Wave. New York : William Morrow, 1980.)

Психолошки живот човека састоји се од низова доживљајних процеса и веза између њих који су постали саставни део свесног или

несвесног дела наше личности и који су изукрштани многоструким везама путем непосредног искуства личности са реалношћу. На тај начин човек се постепено приближава и навикава на истину своје егзистенције. Процесом виртуелизације у великом броју случајева настају и гомилају се осиромашене и од стварности очишћене слике чијим се конзумирањем човек нужно удаљава, а у тежим облицима и отуђује од властите природне потребе за директним учешћем у догађајима и „трпљењем радње“, а посебно од „традиционалних услова своје егзистенције заснованих на личном контакту са другим људима“.⁸⁾

Природа виртуелне стварности, мада не увек, у многоструко противречи природи архетипских представа које чине главни део нашег колективног психолошког наслеђа. Архетипске представе су настале током миленијума одсуства или незнатног присуства цивилизације, и стога представљају нашу главну спону са природом. Противречност о којој је било речи заснована је на чињеници да конзумација виртуелних слика, осим губитка тоталитета, критичности и приступа укупном богатству објективне стварности, води отуђењу од животних појава уопште, а посебно од социјалног живота, од других биолошких врста, па и читаве биосфере. На тај начин се удаљавамо и од самих себе као природних бића, што нужно води застоју у нашем психолошком развоју, чији је колективно несвесно главни покретач, садржај и енергетски резервоар истовремено. Тиме западамо у реалну опасност од губитка могућности за успостављањем смисла личне егзистенције, пошто због изолације у виртуелном наш контакт са реалним проблемима, токовима и законитостима наше судбине све више слаби.

Изолована од околине, лишена ступања у односе са људима, решавања проблема, праћења догађаја и држања корака са њима, личност стагнира постајући временом закржљала - најпре у социјалном смислу, а потом и на унутрашњем психолошком плану. Одсечене везе са животним ситуацијама лишавају личност прилике, а потом и способности да посматра и уосећава; неизложеност опасним и одсудним моментима и одлукама хендикепира њене емоције; презаштићеност доводи до атрофије њене способности сналажења и изналажења решења у новим, тешким ситуацијама - пошто је сложеност живота неупоредиво већа од било какве кибернетичке, у основи нужно стереотипне, проблематике. Онеспособљена да по-

сматра и уочава реалну природу људских односа и узрочно-последичних веза у стварном свету, личност више није у стању да сагледа ни природу властитог бића и његово место и улогу у односу на окружење. Као последица тога јављају се фиксативна или регресивна инфантилност, неспособност личности да решава своје животне проблеме, односно њена неспособност да себе сагледа у реалном појавном облику и у стварној животној ситуацији.

Веровање у замишљену представу о себи која је заменила објективну психичку и физичку датост личности управо представља темељ сваког неуротског поремећаја. Виртуелизација и неуроza, осим тога, деле још неке симптоме - компулзију, губитак интересовања за реалност, тежњу ка изолацији и аутизму, као и последице - отуђење, заустављање у развоју, деградацију и декомпозицију личности и сл. Са друге стране, у својој основи виртуелизација је последица свесне одлуке, нашег властитог избора и као таква супротна природи неуроze као принудног дешавања које долази из несвесног конфликта, која представља уплив ирационалног у свесни живот са тенденцијом да помете наш свестан став.

Основни психолошки проблеми који се јављају као последица интензивног контакта са виртуелном стварношћу су:

а. Проблем отуђења (редуктивно информатичка комуникација, кибернетичка протеза) од проблема сопствене личности, од личних и социјалних контаката као и од интеракције са физичком и биолошком стварношћу и целином бивања.

б. Проблем страха и несигурности због могућег истискивања човека технологијом (виртуелизација економије, редукција радних места услед замене људи машинама). Човек постаје свестан да је у многим областима деловања инфериоран у односу на учинак кибернетичких машина.

в. Виртуелизација може да одведе у адикцију.⁹ Наиме, код виртуелизације постоји сувише велика (нереална) могућност контроле тока догађаја - посебно је заводљива и опасна могућност да се у случају грешке крене из почетка, или да се грешка пошто је већ учињена накнадно заобиђе, без икаквих последица осим евентуалног губитка времена и личне фрустрације; дате ситуације су поједностављене, типизирани и идеализоване, параметри пробрани, редуковани и предвидљиви - тако да човек осећа надмоћ над виртуелним

објектима и стиче осећај да су они његова својина или његова продужена рука. Препреке које треба савладати у виртуелном свету занемарљиве су у односу на стварни, због чега је у њему по правилу могуће стићи много даље него у реалности. Томе посебно погодује одсуство конкуренције или критичког суда других људи.

г. Стварност и егзистенција попримају карактер игре. Обично постоји могућност потпуно слободног избора или манипулације почетних услова, а евентуални неуспех је, мада може имати психолошке последице, лишен стварног ризика. Из наведених разлога виртуелизација стварности може изгледати као боље решење за живот, што личност фиксира за илузорно и имагинарно. Посебно се учвршћује неодговорност, пошто се за почињене грешке обично не сnose никакве стварне последице.

д. Виртуелизација води у јалово самозадовољавање. Она представља исфорсирано и уједно сурогатно задовољавање потреба које лако постаје циљ по себи. То омогућује како висок степен аутономије корисника, тако и претерана могућност избора околности и знатна могућност самоудовољавања.

ђ. Јавља се процес апстраховања извора информација. Као последица виртуелизације производа културе и науке, јавља се отуђење од класичног читања и конзумирања информација које се налазе на неком физички одређеном месту и тачно одређеној и стабилној форми. Овај проблем је и најзначајнији са становишта библиотекарства, па ће као такав бити детаљније разматран.

Са друге стране, значајан проблем који се јавља код оног дела популације који се доследно држи традиционалних вредности и навика и који у основи не прихвата виртуелизацију је социјалне природе и тиче се његове недовољне прилагођености времену и окружењу. Овде можемо наићи на нову врсту усамљености, ону у којој личност остаје не само искључена из многих социјалних токова већ и бива лишена процеса, услуга и објеката над којима виртуелизација по природи ствари има, или је у међувремену стекла монопол. Заостајање у социјалној успешности и хендикепираност у подели рада, као и одсеченост од све већег дела социјалног живота, доводе до појаве плодног тла за настанак неуроza путем јављања тескобе, депресије, осећаја отуђености, комплекса кривице или комплекса мање вредности. Осим тога, непознавање и одбацивање виртуелног начина живота може лако угрозити и основну егзистенцију поједин-

ца, јер се без познавања и без поседовања вештине руковања виртуелним процесима у савременом свету може обавити све мањи број послова.

Међутим, у мери у којој је комплементарна животу, а не исфорсирана из комерцијалних, идеолошких или других разлога, виртуелизација омогућава да личност развије и неке нове и корисне особине, да попуни одређене празнине у свом животу, рецимо у образовању, да дође до неких нових идеја или да ступи и корисне или значајне контакте са људима. Ту треба додати свакако и веома значајну улогу коју виртуелизација има у науци, техници, технологији, проналазаштву и другим друштвеним областима. У принципу, она је корисна ако не доводи до претеране супституције или изолације од стварности, а представља начин или пружа веће погодности да се лично усавршавамо или да уштедимо време, превелики напор или материјална средства.

Библиотеке и информациони центри као потпоре развоја виртуелизације

Схвативши универзални и битни значај информације, њене производње, као и разноврсности њених носилаца и погодности начина њеног преноса и обраде, информатичко друштво захтевало је и убрзане, темељне и континуиране промене у библиотекама и у информационим центрима уопште. Процеси дигитализације библиотечног материјала (како стандардизовање производње у дигиталном облику, тако и конверзија постојећих аналогних записа и фондова у дигитални формат) били су основни предуслов за појаву процеса виртуелизације у библиотекама. Омогућивши испоручивање практично свих врста информација у електронском облику на кућни праг и виртуелно неограничено проширивање здања библиотеке путем локалних или глобалних рачунарских мрежа, библиотеке су знатно увећале број корисника уједно смањивши број њихових личних посета. Осим тога, стицањем навике руковања Интернетом и другим различитим изворима и базама података, корисници су постепено постали инертни према коришћењу физичких материјала.¹⁰⁾

Виртуелизација збирки и рукописа у библиотекама несумњиво је значајна већ са становишта заштите изворних папирних носилаца информација од претераног физичког контакта, од њиховог губљења

и од периодичне недоступности због заузетости услед издавања корисницима. Она омогућава и њихово лакше и брже проналажење, претраживање, складиштење и копирање. У значајној мери је омогућено унакрсно тематско и друго повезивање библиотечке грађе и олакшана њена обрада. Појава Интернета унела је корените промене у филозофију вођења библиотека и од њих створила динамичне и ажурне институције које не смеју видно да заостају за актуелним протоком информација.¹¹⁾ Интернет је послужио и као маркетиншко средство којим су у библиотеке привучени многи нови корисници и који је битно проширио могућности приступа хендикепираним корисницима, а знатно је поспешео и олакшао и међубиблиотечку сарадњу и размену.

Све веће присуство виртуелизације у библиотекама нужен је одговор на чињеницу да број читалаца као и укупна култура коришћења електронских медија расту, тј. да је све више оних који, у случајевима у којима постоји алтернатива - што је најчешће случај код дневне штампе - радије бирају извор на Интернету од оног у стандардном, папирнатом облику, већ и стога што је то много комотније и једноставније, а најчешће и јефтиније.

Имајући све то у виду, библиотека у савременом свету не сме да губи кориснике, она мора да пронађе начин да задобије и задовољи све већи број оних корисника који имају навику или потребу да се информишу претежно путем електронских медија, а то је готово читава популација младих. Електронска форма је постала чак и нека врста гаранције да је информација у њој садржана свежа и актуелна, односно да није застарела, јер се прескаче релативно дуг период од завршетка рукописа публикације до њеног штампања и дистрибуције.

У свету се електронско читање више не сматра некомфорним (што му је раније приписивано као једна од главних мана). Софтверски и хардверски напредак готово да већ сада омогућује потпуну „илузију читања штампаних текстова“ која подразумева „представљање текста књиге у пуном формату, могућност прелиставања страница, увећавања и одвајања фрагмената текста, разгледања илустрација у боји и сл.“¹²⁾ Виртуелне технологије обезбедиле су и могућност семантичког претраживања база података, односно уместо претраживања помоћу кључних речи постоји „програм пројектован за логичку анализу постављеног питања, за схватање његовог смисла и, најзад, тражење информације адекватне смислу“.¹³⁾

Електронска књига има за узор штампану. Ма колико она била технички унапређена у смислу претраживости и доступности, у крајњој инстанци њен циљ је што већа идентификација са својим штампаним панданом, као што виртуелна стварност тежи што вернијем копирању актуелне стварности уз извесну надоградњу у погледу комфора и улепшавања. Ова теза могла би послужити као још један доказ да је одступање човека од властите природе и њених манифестација процес који је много теже остварив него што се верује, односно да сви излети у вештачке и идеализоване светове на крају крајева ипак потраже пут назад ка човеку као биолошком бићу и његовој генетски записаној природи.

Неминовност праћења актуелних друштвених токова дакле свакако важи и за библиотеке, можда за њих посебно. Са друге стране, потпуним одустајањем од властите традиционалне улоге библиотеке би, без сумње, ускратиле човечанство за значајан део његове виталне психолошке везе са литературом. Оно што би библиотека требало да учини у данашњем времену, које још увек сматрамо прелазом између традиционалне и тзв. сајбер културе, свакако би било њено пуно оспособљавање за прилагођавање наступајућем добу, уз покушај задржавања како свог властитог, тако и опште људског идентитета, другим речима основних елемената емоционалности, друштвености и људске природности. Конкретно, то се може постићи срећним комбиновањем метода: истовременим пропагирањем класичног читања и коришћења стандардних штампаних материјала уз унапређење свих психолошких параметара библиотечке средине који задобијају и везују кориснике, и оспособљавањем за брзо претраживање информација у базама података или на савременим носиоцима. Главни задатак библиотекара био би, дакле, покушај да се распрши вишак виртуелних слика из глава које су њима презасићене, да се корисник васпита за очување традиционалних метода и вредности у информисању без губитка погодности које пружа висока технологија. Веома драгоценост библиотеке као живог ткива аутентичне социјалне установе је могућност пружања топлине реалности, лековитог уточишта онима који су од те реалности, можда и не знајући, отргнути. Свакако, овде не треба ићи ни у какву крајност - напротив, треба пружити пажљиво припремљено електронско описмењавање традиционалистички одгојеним категоријама корисника, као и извесне динамичније и технолошки захтевније

акције и програме од класичних. Библиотека ни у ком случају не сме себи да допусти да буде схваћена од јавности као место старомодности, анти-модерности или информатичке и техничке заосталости. Крајњи циљ је да се спречи да старија и конзервативна популација, али и млади и рањиви нараштаји, са различитим предзнацима, не постану неслућене и беспомоћне жртве неконтролисаног продора нових и ускраћујућих технологија у њихов живот.

Иако тренутне околности сугеришу да је даљи развој у правцу виртуелизације јасан и неминован, да је семе информатичког друштва већ делимично продрло у наше архетипове, те да ће се и будућност библиотека кретати у правцу можда и потпуне виртуелизације њених фондова, не бисмо смели пренебрегнути чињеницу да је библиотека током читаве историје свог постојања обављала и васпитну функцију, да је имала и своју значајну психолошку позадину. Библиотеке су одувек биле место које улива посебну смиреност и духовно самопоуздање, место поштовања, чак и извесне магије, нека врста културног храма, култно место и чвориште свеукупног људског знања. Материјализован и визуелизован утисак огромности људских вековних духовних напора, неизмерности људских талената и стечених знања кроз историју, додир древности у непосредном контакту са неким издањем из прохујалих векова, ништа не може дочарати нити надокнадити. Историјски и митолошки слој који је похрањен у библиотеци одувек је значао и заувек ће за нас представљати незаменљиви и неодољиви, дубоко узбудљив контакт са нашом генеричком природом.

Један екран у једном тренутку заузима само једна, и то сведена, дводимензионална слика. Иако виртуелна библиотека има несумњивих предности у смислу комфора и уштеде времена корисника, могућности претраживања, лакше доступности и сл., поставља се питање може ли библиотека као институција безусловно прихватити виртуелизацију као решење за будућност. Веза између виртуелне библиотеке и њеног корисника је веза на чијој једној страни се налази аутомат. Да ли то претвара и ону другу, корисничку страну у нешто налик аутомату? Да ли основна филозофска поставка на којој се темељи библиотекарство, „библиотеке ради корисника“, може да преживи корисника као анонимног и нелокалног конзумента информација који је и сам виртуелизован преко електронског комуникационог канала, или је присиљена да га и даље посматра у ширем кон-

тексту, као јединствену и непоновљиву личност коју може да прати и на чији развој може да делује и непосредно, својим амбијентом и пријатељским и сугестивним окружењем, хуманом интеракцијом између библиотекара и корисника, као и корисника између себе.

Са књигом се успоставља лични однос, она стоји у нашој руци и додирује нашу кожу, она има свој специфичан мирис, она носи на себи као своју личну тајну нашом руком писане белешке, на њу се радо мисли и о њој се често говори као о „најбољем пријатељу“. И тај и такав однос се нужно пројектује и на библиотеку, као на место књигом настањено. Као култно место вишеструког преплета хуманих сусретања векова, библиотека ће над свим будућим облицима виртуелизације информација увек имати можда само једну, али пресудну предност, а то је *лишеност отуђења*.

И на крају, нека зарад вечито отворене будућности остане отворен гештат: виртуелизација као корак даље ка људској судбини, или као још један у бескрајном низу наших властитих доприноса болу све удаљенијих људских корена?

Литература

1. Filozofjski rječnik. Zagreb : Nakladni zavod Matice Hrvatske, 1984.
2. Колин, Константин Константинович. Проблеми информатичке цивилизације: виртуелизација друштва. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003.
3. Тем, Лоренс В. Х., Робертсон, Аверил Ц. Управљање променама: библиотеке и информациони сервиси у доба дигитализације. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003.
4. Влаховић, Бошко. Школски мултимедија центар. Београд : Мерит, 1998.
5. Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications. San Diego : Academic press, 1998.
6. Rot, Nikola. Osnovi socijalne psihologije. Beograd : Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 1972.
7. Saper, Craig. J. Artificial Mythologies: a guide to cultural invention. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1997.
8. <http://www.bos.org.yu/cepit/Materials/Text/e%20-%20library/Ninkov%20Jasmina/Ninkov.pdf>.

Напомене

- 1) Filozofjski rječnik. Zagreb : Nakladni zavod Matice Hrvatske, 1984., str. 349
- 2) Колин, Константин Константинович. Проблеми информатичке цивилизације: виртуелизација друштва. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003., стр. 411

- ³⁾ Исто, стр. 411
- ⁴⁾ Влаховић, Бошко. Школски мултимедија центар. Београд : Мерит, 1998., стр. 15
- ⁵⁾ Колин, Константин Константинович. Проблеми информатичке цивилизације: виртуелизација друштва. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003, стр. 409
- ⁶⁾ Исто, стр. 412
- ⁷⁾ Влаховић, Бошко. Школски мултимедија центар. Београд : Мерит, 1998., стр. 25
- ⁸⁾ Колин, Константин Константинович. Проблеми информатичке цивилизације: виртуелизација друштва. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003., стр. 412
- ⁹⁾ Psychology and the Internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications. San Diego : Academic press, 1998., str. 61
- ¹⁰⁾ Тем, Лоренс В. Х., Робертсон, Аверил Ц. Управљање променама: библиотеке и информациони сервиси у доба дигитализације. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003, стр. 326
- ¹¹⁾ <http://www.bos.org.yu/cepit/Materials/Text/e%20-%20library/Ninkov%20Jasmina/Ninkov.pdf>.
- ¹²⁾ Колин, Константин Константинович. Проблеми информатичке цивилизације: виртуелизација друштва. *Гласник Народне библиотеке Србије*, 1/2003., стр. 417
- ¹³⁾ Исто, стр. 418

Резиме

Виртуелизација свих области људског деловања, укључујући и пружање библиотечких услуга, представља јасно изражен тренд у савременом информатичком друштву. Уз несумњив значај постојања виртуелних фондова и услуга са становишта заштите и широке доступности библиотечке грађе, неопходно је подсетити и на исконске људске потребе, како за књигом као симболичним носиоцем важних психолошких значења, тако и за контактом са другим човеком у вези са књигом и поводом књиге. Отуђење које се јавља као директна последица снажног замаха виртуелизације носи бројне психолошке импликације значајне са становишта изградње и развоја личности. Библиотеке и информациони центри као произвођачи и дистрибутери информација доприносе делом настанку, али и разрешењу овог проблема.

К.н. Драгана Милунович
Виртуализация как психологический феномен
(обзор с точки зрения библиотечного дела)

Резюме

Виртуализация всех областей человеческой деятельности, включая и предоставление библиотечных услуг, представляет собой ясно выраженный тренд в современном информационном обществе. Кроме несомненного значения существования виртуальных коллекций (фондов) и услуг с точки зрения защиты

и широкого доступа библиотечного материала, нужно напомнить и об исконных потребностях человека, как за книгой, как символическим носителем важных психологических значений, так и за контактом с другим человеком, в связи с книгой и по поводу книги. Отчуждение, являющееся прямым последствием сильного взмаха виртуализации, несет с собой многочисленные импликации, значительные с точки зрения оформления и развития личности. Библиотеки и информационные центры, как производители и распределители информации, способствуют в определенной степени возникновению, но и разрешению этой проблемы.

Dragana Milunović, M.A.

Virtualization as a pshychological phenomenon

(with a brief retrospective from the Librarianship stand point)

Summary

The Virtualization of all fields of human activities, including the Library Services, represents a clearly expressed Trend in the modern Informative Society. With the undoubted Importance of the Existence of Virtual Founds/Holdings and Services, and from the stand point of Preservation and large Accessibility of the Library Materials, it is necessary to remind us of the essential human needs, as for the book, as a symbolic carrier of main pshychological meanings, as well as the contact with another human being concerning the book and about the book. The Indifference among People, that occures as a direct consequence of the strong wave of Virtualisation, carries out a lot of pshychological implications, which are very important regarding the maturation and development of one's personality. Libraries and Centres for Information, as producers and distributors of Information, in a part, are contributing to the creation, but also to the resolution of this problem.